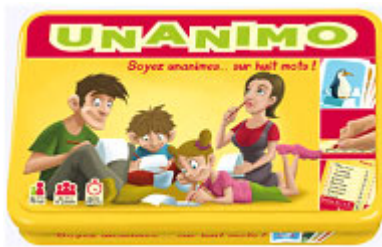




MOTUS

Réalisation / Conception : Question Santé
 Support : 280 petits cartons en noir et blanc
 Public cible : tout public
 Thèmes : la communication, l'imagination.

Un jeu de communication pour les enseignants et les animateurs de groupe, créé pour mettre en lumière et dépasser les dysfonctionnements dans la communication et l'échange. Ses utilisations sont donc multiples, que ce soit avec des jeunes ou avec des adultes : organiser une discussion sur un sujet passionné, faire connaissance en groupe, connaître les opinions de chacun, chercher de nouvelles idées, cerner la structure du groupe, inventer une histoire, distinguer faits, jugements et sentiments...



UNANIMO

Réalisation / Conception : Cocktail Games
 Support : jeu avec des cartes
 Public cible : à partir de 8 ans
 Thèmes : la recherche documentaire, la communication, les représentations.

Partant d'un mot proposé à tous, trouvez les associations de mots que choisiront vos adversaires. Marquez des points en trouvant des mots communs avec les autres joueurs. Outil idéal pour développer un vocabulaire commun. Il peut également servir comme support à l'initiation à la recherche documentaire.



DES HABITS ET NOUS

Réalisation / Conception :

Cultures & Santé

Support : Kit pédagogique

Public cible : les adultes

Thèmes : le vêtement, les stéréotypes, la communication.

Cet outil d'animation et de réflexion permet aux participants d'analyser les fonctions d'un vêtement et les signes qu'il peut véhiculer.

Il se veut participatif. Au cours des différentes phases de l'animation, les participants se trouvent dans les rôles d'émetteurs et de récepteurs de messages.

Le support s'articule autour de deux thématiques. Chacune de ces 2 thématiques est exploitée au travers de repères théoriques et d'une étape d'animation :

- 1. Les fonctions du vêtement
- 2. L'émetteur, les récepteurs et la relativité des messages véhiculés par les vêtements

Les participants à l'animation ne doivent pas spécifiquement maîtriser la lecture pour participer, à condition que l'animateur dispose du temps nécessaire à la lecture des cartes "récits de vie" au sein de chaque sous-groupe.



DIXIT

Réalisation / Conception : Libellud

Support : Jeu de table et cartes

Public : A partir de 8 ans

Thèmes : Créativité, communication.

Ce jeu favorise l'imagination et la créativité. Constitué de très belles cartes illustrées, il a pour objectif de faire retrouver une image à partir d'une phrase élaborée par le « conteur » qui veillera à donner un indice qui ne soit ni trop complexe, ni trop simple. Il peut également être utilisé comme un photolangage pour raconter une histoire, animer une activité brise-glace ou évaluer une formation par exemple,...



ICI LONDRES

Réalisation / Conception : Cocktail Games

Support : jeu avec des cartes

Public cible : à partir de 8 ans

Thématique : l'histoire, la communication.

Dans Ici Londres, un speaker tente de faire passer un message aux résistants alors qu'un représentant de la Wehrmacht écoute attentivement. Le speaker pioche secrètement 2 cartes «Message». Puis il annonce une phrase cryptée, comme par exemple : «Il adorait ses kilos», après avoir tiré les cartes «cœur» et «livre».

Au centre de l'espace de jeu, une série de cartes résume tous les messages possibles... Il faut donc rester cryptique... mais pas trop ! C'est ensuite au tour du joueur représentant le camp allemand, qui doit trouver les mots cachés par le message du speaker. S'il a la réponse complète, il marque des points et le tour s'arrête. S'il ne trouve pas les mots recherchés, c'est au tour des joueurs résistants.

Si un résistant trouve un ou tous les mots, les points de la victoire sont partagés avec le speaker. Les rôles changent à chaque tour, jusqu'à ce que tous les joueurs aient émis plusieurs messages. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte.



IL ETAIT UNE FOIS

Réalisation / Conception : Asmodée

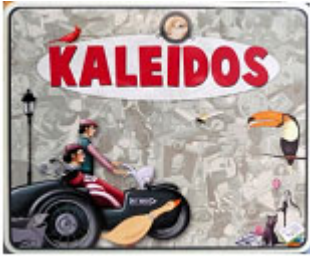
Support : jeu avec des cartes

Public cible : à partir de 7 ans

Thèmes : Imagination, le conte, la communication.

Il était une fois vous propose d'inventer des histoires à l'aide des histoires à l'aide de cartes représentant des Lieux, Personnages, Événements, Objets...

À chaque fois que le Conteur mentionne un élément figurant sur l'une de ses cartes, il place cette carte face visible sur la table. Au cours du jeu, les cartes sont alignées les unes à côté des autres. Tous les joueurs retrouvent ainsi d'un coup d'œil le fil de l'histoire.



KALEIDOS

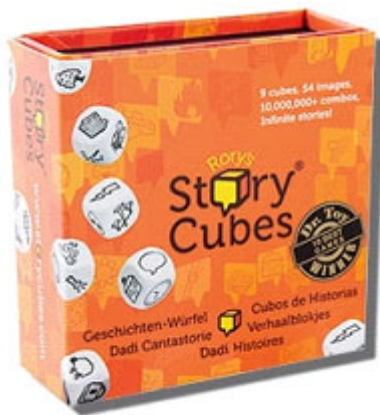
Réalisation / Conception : Cocktail Games

Support : jeu avec des illustrations

Public cible : à partir de 10 ans

Thèmes : vocabulaire, observation, la concentration.

« A votre avis, combien d'objets différents se cachent dans ces illustrations? Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations du jeu. » Ce jeu d'observation permet de travailler le vocabulaire.



STORY CUBES

Réalisation / Conception : The Creativity Hub

Support : Une boîte avec des dés

Public cible : à partir de 6 ans

Thèmes : l'imagination, la communication.

Lancez les dés et inventez des histoires pleines de rebondissements incluant les symboles tirés. Découvrez différents objets, personnages, lieux et animaux à associer dans des récits originaux. La boîte de jeu contient 9 dés et la règle du jeu. Idéal pour développer créativité et imagination.